

NO OFICIAL

CORRECCIONES RECORDATORIOS SOMBRÍOS

VERSION 1.3

SUMARIO - 5 de JULIO 2024

La nueva llegada de Recordatorios Sombríos, en castellano ha introducido errores tipográficos y erratas en los textos respecto a su versión inglesa.

Aquí se muestran, tanto esos fallos en la traducción, como modificaciones dadas por Ghost Galaxy sobre cartas en concreto

Los textos modificados estarán en rojo

Si encuentras cualquier errata en la versión en castellano, no dudes en hacérnosla llegar a @rkadrano EN x.com o instagram, o al correo queteforjen@gmail.com con el asunto "ERRATA RS

Versiones documentales:

V 1.0 Creación del documento.

V 1.1 Agregado número de carta, agregada cartas al índice y añadidas dos erratas 215 y 218.

V1.2 Añadidos iconos e imágenes de carta a las descripciones; añadida errata sobre 378.

V1.3 Se han separado los errores encontrados en ERRATAS (errores que modifican el juego respecto al original) y DEFECTOS (errores de maquetación, textos ambientales y otras) Añadida erratas y defectos en 148, 264, 322 y 367.

INDICE

ERRATAS

ALIANZA ESTELAR

TRIANGULADOR NEWSOME - Nº 273



Carta: Triangulador Newsome

Texto:

Despliegue.

Después de cosechar: Si estás embrujado, mueve a u reserva todo el ? de las cartas adyacentes al Triangulador Newsome.

Carta: Triangulador Newsome

Texto:

Despliegue.

Después de cosechar: Si estás embrujado, mueve a tu reserva todo el de las cartas adyacentes al Triangulador Newsome.

BROBNAR

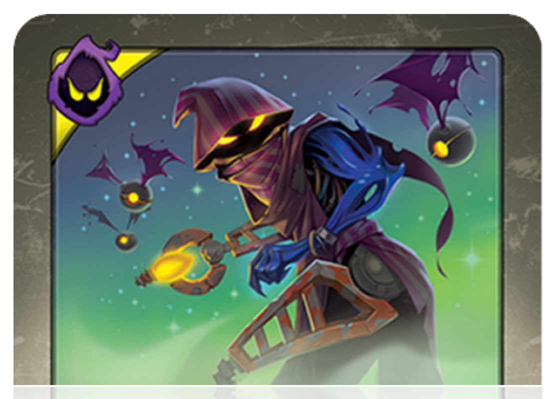
No se han detectado errores o modificaciones.

EKWIDON

No se han detectado errores o modificaciones.

GEISTOIDE

DAMA LICIOSA - Nº 118



Carta: Dama Liciosa

Texto:

Después de que entre en juego una criatura Geistoide aliada, cada jugador descarta las 2 primeras cartas de su mazo.

Después de cosechar: *Archiva* la primera criatura de tu pila de descartes.

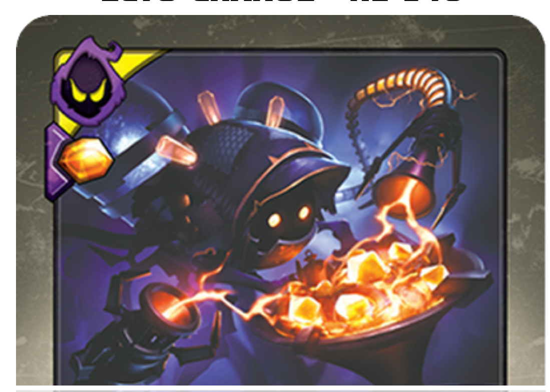
Carta: Dama Liciosa

Texto:

Después de que entre en juego una criatura Geistoide aliada, cada jugador descarta las 2 primeras cartas de su mazo.

Después de cosechar: *Juega* la primera criatura de tu pila de descartes.

ECTO-CHARGE - Nº 146



* En su versión en castellano está correctamente traducida.

Carta: Ecto-Charge

Texto:

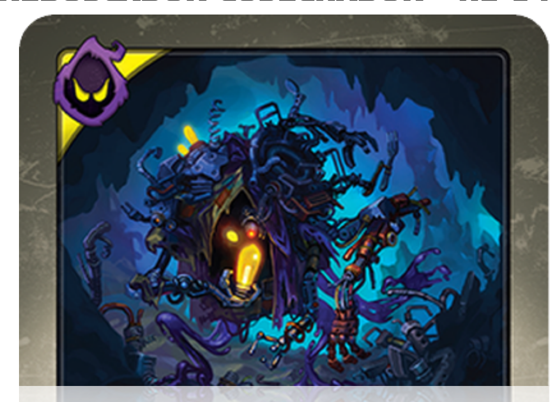
Jugar: Forge a key at +20 current cost, reduced by 1 for each card in your discard pile. If you do, purge Ecto-Charge.

Carta: Ecto-Charge

Texto:

Jugar: Forge a key at +20 current cost, reduced by 1 for each card in your discard pile (to a minimun of 6). If you do, purge Ecto-Charge.

REBUSCADOR COSECHADOR - Nº 148



Carta: Rebuscador Cosechador

Texto:

Después de cosechar: Descarta la primera carta de tu mazo. Si es una criatura, obtén 1 .

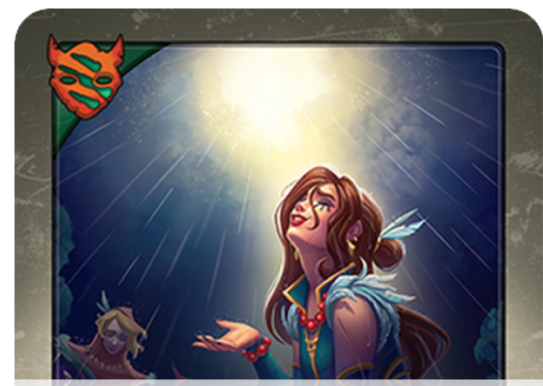
Carta: Rebuscador Cosechador

Texto:

Después de cosechar: Descarta la primera carta de tu mazo. Si es una criatura, obtén 1 .

INDÓMITA

LLOVIZNA TONIFICANTE - Nº 378



Carta: Llovizna Tonificante

Texto:

Potenciar

Jugar: Elige una Casa. Añade todas *las criaturas* de esa Casa de tu pila de descartes a tu mazo y barájalo.

Carta: Llovizna Tonificante

Texto:

Potenciar

Jugar: Elige una Casa. Añade *cada carta* de esa Casa de tu pila de descartes a tu mazo y barájalo.

INSONDABLE

MNEMOSANGUIJUELA - Nº 322



Carta: Mnemosanguijuela

Texto:

Después de cosechar: Si tu oponente está embrujado, roba 2 . De lo contrario, roba 1 .

Carta: Mnemosanguijuela

Texto:

Después de cosechar: Si tu oponente está embrujado, roba 2 . De lo contrario, roba 1 .

MARTE

ULTRACUERPOS - Nº 184



Carta: Ultracuerpos

Texto:

Jugar: Durante el resto del turno, todas las criaturas *aliadas* obtienen: "**Destruida**: En vez de eso, cura por

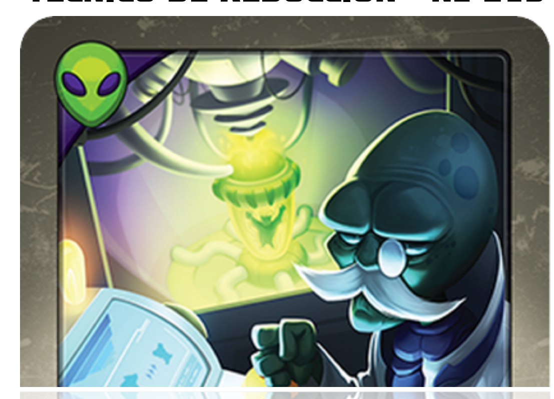
completo a esa criatura y dale el control de ella a tu oponente".

Carta: Ultracuerpos

Texto:

Jugar: Durante el resto del turno, todas las criaturas *enemigas* obtienen: "**Destruida**: En vez de eso, cura por completo a esa criatura y dale el control de ella a tu oponente".

TÉCNICO DE REDUCCIÓN - Nº 215



Carta: Técnico de Reducción

Texto:

Después de cosechar: Elige una criatura enemiga. Esta recibe -2 de Poder hasta el final del turno.

Desguazar: Elige a la criatura enemiga más poderosa. Hasta el final del turno, se considera que esa criatura tiene Poder 1 *poder* y Armadura 0.

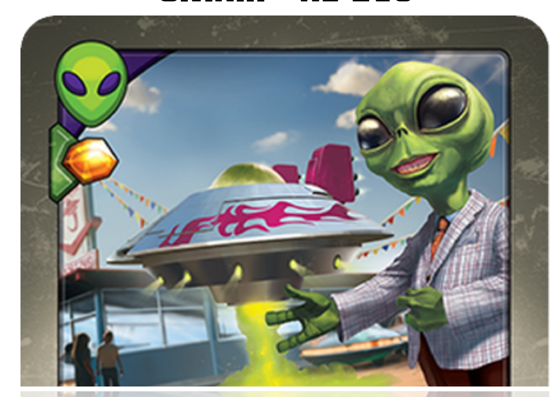
Carta: Técnico de Reducción

Texto:

Después de cosechar: Elige una criatura enemiga. Esta recibe -2 de Poder hasta el final del turno.

Desguazar: Elige a la criatura enemiga más poderosa. Hasta el final del turno, se considera que esa criatura tiene Poder 1 y Armadura 0.

O.V.N.I. - Nº 218



Carta: O.V.N.I.

Texto:

Jugar: Descarta cartas de la parte superior de tu mazo hasta que descartes una carta de Marte o bien te quedes sin cartas. Si has descartado una *cara* de Marte de este modo, ponla en tu mano.

Carta: O.V.N.I.

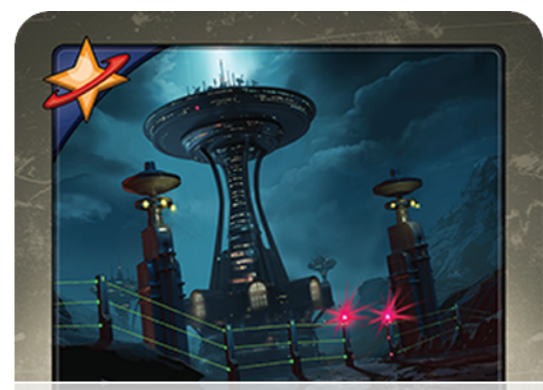
Texto:

Jugar: Descarta cartas de la parte superior de tu mazo hasta que descartes una carta de Marte o bien te quedes sin cartas. Si has descartado una *carta* de Marte de este modo, ponla en tu mano.

DEFECTOS DE IMPRESIÓN

ALIANZA ESTELAR

ALARMA PERIMETRAL - Nº 264



Carta: Alarma Perimetral

Texto:

Jugar: Usa una criatura aliada que no sea de Alianza Estelar. Si estás embrujado, archiva la Alarma Perimetral.

Carta: Alarma Perimetral

Texto:

Jugar: Usa una criatura aliada que no sea de Alianza Estelar. Si estás embrujado, archiva la Alarma Perimetral.

BROBNAR

No se han detectado errores o modificaciones.

EKWIDON

No se han detectado errores o modificaciones.

GEISTOIDE

No se han detectado errores o modificaciones.

INDÓMITA

LABRAR LA TIERRA - Nº 367



Carta: Labrar la Tierra

Texto de ambientación:

"On the Crucible, lands claim you!"

Carta: Labrar la Tierra

Texto de ambientación:

"En el Crisol ¡La tierra te reclama!"

INSONDABLE

No se han detectado errores o modificaciones.

MARTE

No se han detectado errores o modificaciones.